



ORDENA LA HISTORIA

Cognitivo — Actividad 23



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer inicio, nudo y desenlace.
- Ordenar cinco acontecimientos temporales.
- Usar primero, después, mientras y finalmente.
- Explicar una relación de causa y efecto.
- Revisar una tarjeta fuera de lugar.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa una plantilla fija y anticipa el número de escenas. Evitar: cambiar la regla sin aviso.

Discapacidad Intelectual: Acción: comienza con tres escenas y modela conectores. Evitar: exigir narraciones largas.

Discapacidad Física: Acción: usa tarjetas magnéticas y tablero accesible. Evitar: colocar piezas fuera de alcance.

Altas Capacidades: Acción: pide un final alternativo con una causa. Evitar: limitarse a repetir la secuencia.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Cinco tarjetas de una historia ilustrada.
- Secuenciador de cinco espacios.
- Pictogramas de conectores temporales.

PREPARACIÓN:

Mezcla las tarjetas sobre una mesa. Separa la escena inicial y la final. Presenta el secuenciador vacío. Prepara una versión de tres escenas para apoyo.

CUÁNDO USAR

- Después de una lectura compartida.
- Trabajo de lenguaje oral.
- Cierre de una experiencia de aula.

QUÉ OBSERVAR

- Identifica qué escena inicia y cuál cierra el relato.
- Usa conectores temporales sin repetir la consigna.
- Detecta una tarjeta fuera de orden y explica el cambio.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las cinco escenas mezcladas.



2

Identifica la escena inicial.



3

Ordena las acciones centrales.



4

Coloca el desenlace.



5

Cuenta la historia con conectores.



6

Retira una tarjeta y pide reconstruirla.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: pregunta qué cambió en la historia cuando una escena se mueve.



ENCUENTRA EL OBJETO OCULTO

Cognitivo — Actividad 24



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Recordar una descripción breve.
- Relacionar pistas con una zona de búsqueda.
- Usar arriba, debajo, dentro y junto a.
- Descartar opciones que contradicen una pista.
- Explicar qué pista fue decisiva.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: presenta una pista por vez y mantiene las zonas estables. Evitar: esconder sin anticipación.

Discapacidad Intelectual: Acción: usa dos zonas y pistas concretas. Evitar: descripciones abstractas.

Discapacidad Física: Acción: coloca el panel al alcance y permite señalar. Evitar: exigir búsqueda manual rápida.

Altas Capacidades: Acción: combina tres pistas y pide crear una nueva. Evitar: mostrar la solución antes del razonamiento.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Caja o panel con compartimentos.
- Objeto pequeño y seguro.
- Tres tarjetas de pistas visuales.

PREPARACIÓN:

Esconde el objeto en una sola zona. Presenta las pistas en orden. Marca las zonas con colores suaves. Prepara un segundo escondite con más opciones.

CUÁNDO USAR

- Inicio de una actividad de atención.
- Rincón de exploración.
- Juego guiado de vocabulario espacial.

QUÉ OBSERVAR

- Relaciona cada pista con una zona concreta de búsqueda.
- Descarta opciones sin volver al azar.
- Explica cuál pista confirmó la ubicación.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las zonas de búsqueda.



2

Lee la primera pista visual.



3

Elimina una zona imposible.



4

Añade la segunda pista.



5

Encuentra y verifica el objeto.



6

Explica cómo las pistas guiaron la búsqueda.



Duración estimada: 10-12 minutos

Recomendación: deja que el estudiante verbalice la pista antes de ofrecer ayuda.



COMPLETA LA SERIE

Cognitivo — Actividad 25



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Detectar una regularidad visual.
- Predecir la pieza siguiente.
- Distinguir color y forma como reglas.
- Explicar qué elemento se repite.
- Crear una serie breve para otra persona.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: comienza con AB y conserva la posición de trabajo. Evitar: cambiar dos reglas a la vez.
Discapacidad Intelectual: Acción: señala cada repetición en voz alta. Evitar: series largas al inicio.
Discapacidad Física: Acción: usa piezas grandes y ligeras. Evitar: piezas pequeñas difíciles de agarrar.
Altas Capacidades: Acción: combina forma, color y orientación. Evitar: reducir la respuesta a copiar.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tiras de patrones.
- Piezas geométricas de cuatro colores.
- Bandeja para separar las piezas.

PREPARACIÓN:

Prepara una serie AB y otra ABC. Deja un único espacio vacío. Coloca tres opciones debajo. Reserva una serie nueva para transferir.

CUÁNDO USAR

- Matemática manipulativa.
- Estación de reto breve.
- Repaso de regularidades.

QUÉ OBSERVAR

- Describe la unidad que se repite en la serie.
- Elige la pieza que mantiene color y forma.
- Crea una serie que otra persona puede continuar.

CÓMO APLICAR

1

Muestra la serie incompleta.



2

Nombra lo que se repite.



3

Compara las opciones.



4

Coloca la pieza elegida.



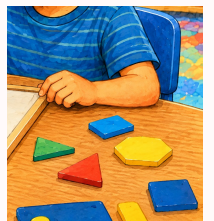
5

Explica la regla encontrada.



6

Diseña una serie para el adulto.



Duración estimada: 10-12 minutos

Recomendación: solicita siempre la regla antes de confirmar la respuesta.



LABERINTO INTELIGENTE

Cognitivo — Actividad 26



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Anticipar una ruta completa.
- Distinguir caminos abiertos y bloqueados.
- Recordar decisiones en los cruces.
- Usar pistas sin abandonar la planificación.
- Comparar dos rutas posibles.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: anticipa cuántos cruces habrá y muestra el final. Evitar: añadir obstáculos durante el turno.

Discapacidad Intelectual: Acción: empieza con dos cruces claros. Evitar: laberintos saturados.

Discapacidad Física: Acción: usa lápiz engrosado y tablero inclinado. Evitar: exigir precisión fina.

Altas Capacidades: Acción: compara distancia y número de cruces. Evitar: revelar la ruta correcta.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Laberinto plastificado grande.
- Lápiz borrable y ficha de inicio.
- Fichas de pistas y destinos.

PREPARACIÓN:

Marca inicio y destino. Recorre primero con el dedo. Coloca una ficha en cada cruce. Prepara una versión con menos decisiones.

CUÁNDO USAR

- Actividad de planificación.
- Rincón de concentración.
- Repaso de orientación espacial.

QUÉ OBSERVAR

- Planifica los cruces antes de marcar el camino.
- Usa una pista sin perder la ruta elegida.
- Compara la ruta realizada con una alternativa.

CÓMO APLICAR

1

Presenta inicio, destino y pistas.



2

Recorre el camino con el dedo.



3

Planifica el primer cruce.



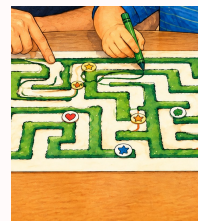
4

Marca la ruta por tramos.



5

Usa una pista y revisa.



6

Explica por qué la ruta funciona.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: valora la planificación y la corrección, no solo llegar al destino.



CLASIFICACIÓN POR FUNCIÓN

Cognitivo — Actividad 27



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Reconocer el uso de objetos cotidianos.
- Agrupar por función y no por apariencia.
- Nombrar tres acciones funcionales.
- Justificar una elección con un ejemplo.
- Transferir la regla a un objeto nuevo.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: conserva color y pictograma de cada cesta. Evitar: cambiar categorías a mitad de ronda.

Discapacidad Intelectual: Acción: trabaja una función por vez. Evitar: objetos ambiguos al inicio.

Discapacidad Física: Acción: acerca las cestas y permite deslizar. Evitar: exigir levantar peso.

Altas Capacidades: Acción: crea subfunciones y explica casos dobles. Evitar: aceptar solo una palabra.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tres cestas de cocinar, estudiar y jugar.
- Objetos cotidianos grandes.
- Pictogramas de las tres funciones.

PREPARACIÓN:

Coloca una tarjeta en cada cesta. Modela un objeto por función. Mezcla los objetos sobre la mesa. Reserva dos objetos nuevos para el final.

CUÁNDO USAR

- Vida diaria y autonomía.
- Orden del aula.
- Conversación funcional.

QUÉ OBSERVAR

- Nombra la función que une los objetos de una cesta.
- Justifica una clasificación con una acción cotidiana.
- Aplica la misma regla a un objeto nuevo.

CÓMO APLICAR

1

Nombra las tres funciones.



2

Muestra un objeto de ejemplo.



3

Entrega un objeto mezclado.



4

Elige y coloca la cesta.



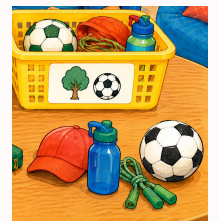
5

Explica qué acción representa.



6

Prueba con un objeto nuevo.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: pregunta "¿qué puedes hacer con esto?" antes de corregir.



MEMORIA CON TARJETAS ILUSTRADAS

Cognitivo — Actividad 28



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Recordar dos posiciones simultáneas.
- Comparar ilustraciones con atención.
- Esperar el turno y respetar reglas.
- Usar una estrategia de búsqueda.
- Aumentar gradualmente el número de pares.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa una cuadrícula fija y turnos previsibles. Evitar: cambiar la disposición sin avisar.

Discapacidad Intelectual: Acción: comienza con tres pares. Evitar: exigir recordar demasiadas posiciones.

Discapacidad Física: Acción: usa tarjetas grandes y accesibles. Evitar: colocar cartas muy juntas.

Altas Capacidades: Acción: añade pares y pide verbalizar la estrategia. Evitar: acelerar el turno.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Seis u ocho pares de tarjetas.
- Mesa con cuadrícula marcada.
- Tarjeta de turno y registro de aciertos.

PREPARACIÓN:

Coloca las tarjetas boca abajo. Muestra dos pares antes de comenzar. Define el orden de los turnos. Prepara una ronda con menos tarjetas.

CUÁNDO USAR

- Juego de atención compartida.
- Cierre de una sesión.
- Actividad de memoria individual.

QUÉ OBSERVAR

- Recuerda la posición de una pareja tras varios turnos.
- Respetar el turno y verbaliza una estrategia.
- Aumenta los pares sin abandonar la búsqueda.

CÓMO APLICAR

1

Presenta las tarjetas boca abajo.



2

Observa la posición de dos pares.



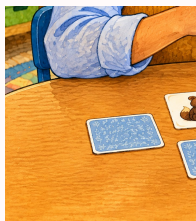
3

Levanta la primera tarjeta.



4

Busca su pareja recordando la posición.



5

Comprueba y devuelve las cartas.



6

Cuenta la estrategia que ayudó.



Duración estimada: 10-15 minutos

Recomendación: registra la estrategia usada, no solo la cantidad de pares encontrados.



SIGUE EL PATRÓN VISUAL

Cognitivo — Actividad 29



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Mantener un modelo visual en la memoria.
- Reproducir el orden de cuatro elementos.
- Distinguir color, forma y posición.
- Detectar el punto exacto de un error.
- Crear una secuencia para ser imitada.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa un tiempo visual y una secuencia estable. Evitar: cubrir antes de avisar.

Discapacidad Intelectual: Acción: inicia con dos piezas contrastantes. Evitar: secuencias extensas.

Discapacidad Física: Acción: usa piezas con velcro y tablero fijo. Evitar: exigir precisión de pinza.

Altas Capacidades: Acción: combina color, forma y posición. Evitar: mostrar el modelo durante toda la tarea.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tarjetas modelo.
- Formas de goma eva.
- Tablero horizontal y paño opaco.

PREPARACIÓN:

Construye un modelo de cuatro piezas. Permite observarlo durante 15 segundos. Cubre el modelo y mezcla las piezas. Prepara una secuencia de cinco piezas.

CUÁNDO USAR

- Atención visual.
- Trabajo de memoria breve.
- Reto de construcción.

QUÉ OBSERVAR

- Reproduce el orden después de retirar el modelo.
- Señala el punto exacto donde aparece un error.
- Construye un patrón nuevo con una regla clara.

CÓMO APLICAR

1

Muestra el patrón durante 15 segundos.



2

Nombra dos elementos visibles.



3

Cubre el modelo.



4

Reproduce el primer tramo.



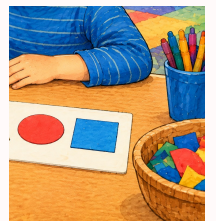
5

Compara sin mover la serie.



6

Crea un patrón para el adulto.



Duración estimada: 10-12 minutos

Recomendación: permite una segunda observación y compara el efecto de esa ayuda.



DETECTIVES DE PISTAS

Cognitivo — Actividad 30



OBJETIVO PEDAGÓGICO

- Comparar tres pistas diferentes.
- Relacionar una huella con su posible origen.
- Descartar hipótesis contradictorias.
- Explicar una conclusión con evidencias.
- Revisar la hipótesis si aparece una nueva pista.

CONSEJOS DE ADAPTACIÓN

TEA: Acción: usa tres pistas claras y una secuencia fija. Evitar: introducir información sin contexto.

Discapacidad Intelectual: Acción: compara dos hipótesis visibles. Evitar: pedir inferencias muy abstractas.

Discapacidad Física: Acción: acerca el tablero y acepta señalar. Evitar: exigir escritura rápida.

Altas Capacidades: Acción: añade una pista ambigua y pide ponderar evidencias. Evitar: aceptar una conclusión sin justificar.

MATERIALES / CÓMO PREPARAR

- Tarjetas de huellas y objetos.
- Lupa y tablero de investigación.
- Fichas de hipótesis y solución.

PREPARACIÓN:

Presenta la escena y el misterio. Coloca tres pistas visibles. Separa hechos de suposiciones. Prepara una cuarta pista para ampliar.

CUÁNDO USAR

- Conversación de razonamiento.
- Actividad de observación.
- Cierre de una unidad de investigación.

QUÉ OBSERVAR

- Relaciona huellas y objetos usando rasgos observables.
- Distingue una evidencia de una suposición.
- Revisa la conclusión cuando aparece una pista nueva.

CÓMO APLICAR

1

Presenta el misterio y el tablero.



2

Observa la primera pista.



3

Relaciona la huella con una tarjeta.



4

Descarta una hipótesis.



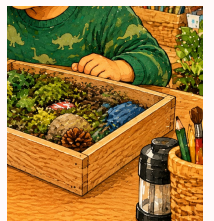
5

Añade una nueva pista y revisa.



6

Explica la conclusión con dos evidencias.



Duración estimada: 12-15 minutos

Recomendación: pide dos evidencias concretas antes de validar la conclusión.